

K. L. Skrytska
Wissenschaftlicher Berater: K.P. Hawrylowska
Kandidat der psychologischen Wissenschaften, Dozent
Staatliche Iwan Franko Universität
Sprachlehrer: O.O. Fenchuk

PSYCHOLOGISCHE BEDIENUNGEN DER INTERNETABHÄNGIGKEIT BEI DEN JUGENDLICHEN

Schon seit Anfang des Internets entwickelte sich sehr rasch eine soziale Netzkultur, die in den folgenden Jahren immer komplexer wurde. Heute steigen weltweit Millionen Menschen nach Schulschluss oder Feierabend in künstliche Welten ein, um virtuell die Wünsche zu verwirklichen, von denen sie in der realen Welt nur träumen können. Mit einigen Mausklicks erschaffen Spieler eine virtuelle Figur, geben ihr den Namen, eine Gestalt und eine Biografie, zaubern sich ein Alter Ego, das ihren Vorstellungen, Wünschen und Träumen entspricht, und schaffen sich somit ein ideales zweites Leben in der virtuellen Welt. Die Diagnose "Internet-Abhängigkeit" ist unter Wissenschaftlern nach wie vor umstritten. Das Krankheitsbild ist noch zu wenig erforscht, sodass man lieber von "Internet-Abhängigkeit" spricht, anstelle der englischen "Internet Addiction Disorder (IAD)". Nach manchen Schätzungen sind sechs bis neun Prozent der aktiven Spieler von Online-Spielen abhängig. Wichtig ist, dass sich die Erwachsenen und insbesondere die Therapeuten bei den Spielen oder in Chatrooms auskennen, denn wer sich mit einem Jugendlichen mit einem Medienproblem auseinandersetzen will, sollte sich mit den Inhalten dieser Medien auseinandersetzen. Entscheidend ist jedoch meist, auf welche jugendlichen Persönlichkeiten solche Medieninhalte treffen, denn stille, zu Depressionen neigende Jugendliche kompensieren mit ihren Erfolgen in fiktiven Welten oft soziale und schulische Enttäuschungen, manche davon haben auch Teilleistungsstörungen wie etwa eine Legasthenie. Folgen sind oft die soziale Isolation, schulisches oder berufliches Versagen, Vernachlässigung des Schlafbedürfnisses sowie des Bewegungsapparates bis hin zur Mangelernährung. Daraus entsteht ein massives Verlangen nach immer mehr, ein Kreislauf entsteht, der Kinder und Jugendliche für längere Zeit ständig in einem virtuellen Raum agieren lässt. Da es in solchen Spielen permanent Neuerungen und Erweiterungen gibt, wird das Verlangen der Spieler geschürt und die Gefahr der Abhängigkeit steigt dadurch zusätzlich. Im Gegensatz zu Fantasy-Büchern, die beim Lesen ebenfalls in unwirkliche Welten führen, regen letztere die Fantasie an, erzeugen eigene, innere Bilder und hören im Gegensatz zu Online-Spielen auf, wenn die Geschichte zu Ende ist. Rollenspiele im Internet hören hingegen niemals auf, sodass eine mögliche Suchtkarriere vorprogrammiert scheint. Siehe dazu auch Computersucht bei Online-Spielen. Die Abhängigkeit von Online-Rollenspielen stellt ein relativ neues und weitgehend unerforschtes Problem dar – unter anderem, weil eine standardisierte Diagnostik fehlt, wobei die genannten Zahlen von süchtigen NutzerInnen weit auseinander gehen. Frank Meyer (Institut für Klinische Psychologie an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) meint, dass Online-Rollenspiele nicht unter dem Aspekt Internet- oder Computerspielsucht sondern gesondert untersucht werden müssen. Psychologen fassten gängige Diagnosekriterien zusammen und ergänzten sie mit Informationen aus der Befragung von Onlinespielern, sodass durch diese neue Diagnosemethode erstmals das direkte Erkennen einer Online-Rollenspiel-Sucht ermöglicht wird. Reinhard Pietrowsky entwickelte dafür einen Fragebogen, der Online-Rollenspiel-Sucht anhand wesentlicher Merkmale von der Abhängigkeit von anderen Computer- und Internetanwendungen unterscheidet. Zwei wesentliche Merkmale "Massive Multiplayer Online Role-Playing Games" erhöhen die Gefahr der Abhängigkeit. Das enorme Suchtrisiko von Online-Rollenspielen gegenüber anderen Computerspielen liegt dabei vor allem in der Verbindung der Eigenschaften klassischer Computerspiele mit der sozialen Funktion des Internets, denn statt alleine oder in einer Kleingruppe zu spielen, sind Millionen von Nutzern eingebunden und miteinander vernetzt. So entstehen Verpflichtungen nach dem "Hilfst du mir, helfe ich dir" –Prinzip und diese Gruppenstruktur erhöht den sozialen Druck, regelmäßig am Spiel teilzunehmen. Was das Internet so attraktiv macht, sind vor allem neue Handlungsmöglichkeiten wie Realitätsflucht oder das Experimentieren mit der eigenen Identität. Die Flucht vor der Realität kann

Flucht vor persönlichen Problemen bedeuten; vor Problemen mit sich selbst (z.B. Minderwertigkeitsgefühle) oder mit seinem sozialen Umfeld (Integrationsschwierigkeiten, Probleme der Kontaktaufnahme, Einsamkeit etc.). Ivan Goldberg meint, dass nicht das Internet per se süchtig mache, sondern der Anwender damit Depressionen, Angstzustände oder Dysphorie (ängstlich-bedrückte, traurige, mit Gereiztheit einhergehende Stimmungslage) bekämpfe. Das Experimentieren mit der eigenen Identität ist ein Phänomen, das der heutigen Anforderung nach Flexibilität gerecht werden soll. Zumindest nach den Aussagen der Nutzer selber besteht kein Unterschied im Vergleich zu einer Kontrollgruppe bezüglich Einsamkeitsgefühlen, Anzahl von Freunden und Bekannten und der Häufigkeit einer festen Partnerschaft. Es zeigte sich sogar ein positiver Zusammenhang zwischen der Anzahl realer und virtueller Bekanntschaften. In der Untersuchung von Bernard Batinić fand sich hingegen ein deutlicher Hinweis darauf, daß zumindest zwei "Symptome" der Internet-Sucht weit verbreitet sind: Fast 70% der befragten Personen gaben an, daß sie häufiger länger im Netz surfen, als sie ursprünglich wollten, und über 50% gaben an, daß sie manchmal im Internet surfen, obwohl sie Wichtigeres zu erledigen hätten. Vergleichbare Untersuchungen haben ergeben, dass der Anteil der süchtigen Internet-Nutzer auf über zehn Prozent steigen könnte. Der Untersuchung zufolge sehen 30 Prozent der Internet-Abhängigen das Medium als eine Möglichkeit zur Flucht vor der Realität.

LITERATUR

1. Акимов, С. К. Психологічні особливості поведінки користувача в мережі Інтернет як детермінанти кіберзалежності / С. К. Акимов // Вісник Київського міжнародного університету. Сер. Психологічні науки / гол. ред. Т. О. Піроженко. – К., 2006. – Вип. 9. – С. 12–19.
2. Асмолов А.Г., Цветкова Н.А., Цветков А.В. Психологическая модель Интернет-зависимости личности // Мир психологии. – 2004. – N1. – С.179-193.
3. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете. – М., 2000.
4. Максимова Н.Ю., О склонности подростков к аддиктивному поведению // Психол. журнал. 1996. Том 17. N3. С.149-152.
5. Мюррей К. Интернет-зависимость с точки зрения нарративной психологии // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М. 2000. С.132-140.